



centre d'innovation
et de design
au Grand-Hornu



© Photo Bruno Timmermans

communiqué
de presse

DAMIEN GERNAY. MIMESIS

Carte blanche : Damien Gernay

14.06.26 → 15.11.2026

INTRODUCTION

Le CID Grand-Hornu a le plaisir de vous présenter *Mimesis*, une exposition monographique du designer Damien Gernay, qui propose une vue d'ensemble de deux décennies d'exploration de la nature, de la matérialité et de l'artisanat. Avec ses représentations hyperréalistes et ses surfaces énigmatiques, Damien Gernay emmène son public dans un univers où la perception oscille entre l'habituel et le mystérieux, et vice versa.

Plonger son regard dans la mer, où l'eau bleue des profondeurs brille et se reflète au travers des vagues à la surface. Se balader en forêt où ombre et lumière s'entrechoquent, révélant des contours fugaces et les sons imperceptibles de la nature sauvage. Toucher une surface dont l'origine, la matière ou l'authenticité restent indéfinissables. Ces expériences sensorielles trouvent un écho dans les travaux de Damien Gernay, qui peuvent s'avérer déroutants, surprenants, intrigants et spectaculaires. Les mots sont superflus lorsqu'il s'agit de comprendre les sentiments intuitifs et déconcertants que suscitent ses œuvres.

Aristote affirmait que la *mimèsis*, c'est-à-dire une imitation, est une activité humaine naturelle ainsi qu'une manière d'appréhender le monde. Damien Gernay observe, reconstitue et recrée la réalité au travers d'interprétations tout aussi curieuses qu'intelligentes. Doté d'une perception aiguë des merveilles de la nature et d'une sensibilité accrue aux possibilités technologiques contemporaines, il est l'auteur de créations qui, d'une part, sont troublantes, mais auxquelles on peut, d'autre part, s'identifier. Celles-ci suscitent instinctivement des questions : qu'est-ce que c'est ? Est-ce réel ? Comment cela a-t-il été créé ?

Bien que le résultat final de la production artistique de Damien Gernay soit hautement esthétique, et souvent même envoûtant, ce sont les étapes de conceptualisation et de création qui définissent véritablement sa démarche de designer. Diplômé en design industriel à l'École Supérieure des Arts (ESA) Saint-Luc de Tournai, réputée pour son cursus basé sur des ateliers, il y a développé à la fois une approche conceptuelle et une méthodologie pragmatique axée sur les matériaux, à mi-chemin entre l'art et le design.

Damien Gernay a grandi en France avant de s'installer et d'exercer ses activités à Bruxelles. Dans son atelier, Il façonne directement certaines oeuvres de ses mains - comme les vase en grès - tandis que d'autres voient le jour dans des ateliers externes et sont le fruit de collaborations avec des artisans spécialisés. Étant lui-même artisan, Gernay reste étroitement impliqué dans l'intégralité du processus de production.

L'instinct et les sentiments constituent le moteur de son approche créative. Guidé par une imagination vive, une curiosité insatiable et une volonté de tester et d'exploiter le potentiel des matériaux, Damien Gernay repousse les limites de son art, que ce soit du point de vue de la construction, de l'échelle ou du raffinement. Sa méthode de travail s'articule comme un dialogue continu entre le contrôle et l'opportunité, avec pour objectif d'atteindre l'esthétique précise qu'il imagine.

Mimesis invite à une immersion au cœur des éléments naturels : le feu, l'eau, l'air, la roche et la forêt. La sensibilité poétique de Damien Gernay saute aux yeux dans la mesure où il saisit les traces du temps, du mouvement et des gestes de création dans chaque pièce. L'exposition encourage le public à observer plus attentivement, à se poser des questions sur ce qu'il voit et à découvrir l'univers dans lequel la réalité rencontre sa réinterprétation.

ŒUVRES EXPOSÉES

L'exposition rassemble plusieurs œuvres de Damien Gernay qui transposent des phénomènes naturels dans des processus matériels, combinant outils numériques, fabrication industrielle et techniques artisanales spécialisées. À travers des sculptures et des objets fonctionnels, les œuvres illustrent la transformation de la lumière, de l'eau, de l'air et de la texture d'une surface par le biais de différents matériaux et méthodes.

Plusieurs œuvres découlent des modélisations numériques et de technologies de scanning. *Bois Mort* est une transposition poétique d'une balade en forêt. L'installation transpose cette expérience dans une composition sculpturale de tubes en néon dans l'espace, dont les variations d'intensité lumineuse s'accompagnent d'effets visuels et sonores. L'œuvre forme un environnement mouvant dans lequel la structure semble vaciller et se déplacer, imitant la perception fragmentée de la lumière passant à travers les arbres plutôt qu'un effet technologique figé.

D'autres œuvres mettent en avant le traitement de la surface et la manipulation des matériaux. Les structures en acier inoxydable de la table et du miroir de *Blanc Cassé* sont patinées à l'aide de plusieurs couches de peinture automobile et transformées ensuite à la main. Après avoir été poncées ou brûlées volontairement, de subtils contrastes entre la peinture blanche et les marques noires apparaissent sur la surface, permettant à la fonction de l'objet de transparaître directement du traitement de sa surface.

La série de meubles *Amalgame* est produite à partir de feuilles de métal émaillées brûlées à très haute température. Lors du brûlage, l'émail à base de verre fond et se répand sur la surface métallique, créant des motifs fluides qui ressemblent à des formations minérales, à de l'eau s'écoulant ou à des textures marbrées.

Des œuvres comme *Ocean Sunset* et *Glaz* transforment des mouvements ondulés en surfaces sculptées grâce à la combinaison d'une simulation numérique et de techniques de verrerie traditionnelles. À l'aide d'un logiciel de mécanique des fluides développé pour des effets visuels, les surfaces de l'océan sont générées numériquement, puis transformées en moules par fraisage CNC. Le verre est ensuite fondu sur ces moules dans un four, recréant des ondulations simulées. Pour finaliser l'œuvre, l'artiste pose une feuille d'or à la main sur le côté opposé, produisant des objets hautement réfléchissants dont l'apparence change en fonction de la lumière et de la couleur environnantes.

Dans *Mer Noire*, la surface de l'océan est réinterprétée à travers le cuir. Un moule généré numériquement est utilisé pour gaufrer le cuir en répandant de la mousse époxy, pressant le matériau dans le relief avec grande précision. La surface travaillée capture les détails complexes qui évoquent un mouvement fluide ou des reflets de lumière, tandis que le cuir est fixé sur une base sculpturale en acier patiné à l'acide.

Une série d'œuvres recouvertes de cuir, *Gypsum Disorder*, développée en collaboration avec la maison belge Delvaux, explore la technique traditionnelle du recouvrement en cuir, au cours de laquelle le cuir est étiré et collé sur une forme solide. Ici, cette technique est appliquée à des formes issues de techniques de tirage en plâtre normalement utilisées pour des moules architecturaux. Entièrement recouverts de cuir, les objets créent un subtil trompe-l'œil : les surfaces ressemblant à du plâtre ou à de la pierre sont en fait des matériaux doux étirés sur des structures rigides. Pour une œuvre, le cuir absorbe de l'encre par capillarité, créant une pente naturelle formée directement dans le matériau.

Une autre série d'œuvres, *Froissé*, explore la transformation de feuilles de métal soumises à une compression par air. Grâce à un processus lié à l'aéroformage, de fines platines en métal sont gonflées à l'aide d'air comprimé dans un moule hermétique. Sous l'effet de la pression, le métal se dilate et forme des motifs lisses et organiques qui paraissent doux ou fluides malgré la rigidité des matériaux. Les surfaces sont ensuite traitées avec des patines chimiques, produisant des tons fortement oxydés.

La série *Extraction* rassemble des œuvres - dont des vases, des miroirs, des tables et un cabinet - créées à partir de scans 3D haute résolution de plusieurs roches. Ces scans forment une « carrière virtuelle » dont les formes sont extraites numériquement et transformées en objets physiques par le biais de projections, de transformations ou de techniques de moulage, selon le matériau. Le résultat reflète le langage visuel des fragments minéraux tout en restant entièrement issu de données numériques. En remplaçant l'extraction physique par un processus de simulation et de transformation, la série offre une autre perspective en matière de production de matériaux - évitant des interventions directes dans des paysages naturels. Grâce à ce changement, les œuvres font dialoguer le réel et le virtuel, suggérant une forme de pratique matérielle qui réinterprète et reproduit les ressources plutôt que de les épuiser.

La dernière pièce abrite une installation lumineuse découlant d'un scanning d'une forêt composé de millions de points. En utilisant des pigments extrêmement réfléchissants similaires à ceux des marquages routiers, l'image reste invisible lorsqu'elle est éclairée normalement et apparaît uniquement lorsqu'elle est directement illuminée. Tandis que les visiteurs se déplacent dans l'espace et activent la surface avec la lampe de poche ou le flash de leur smartphone, des fragments de la forêt scannée apparaissent progressivement, révélant un paysage fantomatique qui existe brièvement le temps du visionnage.

ENTRETIEN

Entre Damien Gernay et la journaliste Sisse Bro Novembre 2025

Sisse : Ce qui m'a frappée lorsque je me suis penchée sur vos réalisations, c'est la très grande diversité en termes d'aspects et de matériaux, notamment du verre, du cuir, de l'acier ou encore de la céramique. Pourtant, une certaine cohérence s'en dégage. Selon vous, quel est l'élément qui définit l'unité de vos productions ?

Damien : Le lien tient moins aux matériaux qu'à une manière de penser. Généralement, mes projets partent d'une intuition bien spécifique ou d'une vision de mon esprit. Il peut s'agir de quelque chose d'assez abstrait : que ce soit l'idée de figer un paysage dans un objet ou de transposer un phénomène naturel dans un autre matériau. Il y a donc souvent une direction conceptuelle dès le départ, mais je conçois rarement la forme finale directement. Une fois que j'ai cette intuition, j'essaie plutôt de trouver un processus – technique, physique ou numérique – qui peut aboutir à la forme de manière indirecte.

Ce qui m'intéresse, c'est précisément ce moment où une idée rencontre un système. Par « système », j'entends une simulation, le comportement d'un matériau ou une technique de confection. Je fixe les conditions, mais c'est le processus qui génère ensuite la forme, dans des manifestations que je ne peux pas totalement anticiper. Cette tension entre mon intention et la façon dont elle s'exprime est vraiment essentielle dans mon approche de travail.

Sisse : La forme émerge donc quelque part entre votre idée et le processus.

Damien : Tout à fait. Je sais grosso modo le type de phénomène que je souhaite évoquer, mais je ne désire pas sculpter chaque détail moi-même. Par exemple, si je veux évoquer la surface de la mer, je ne m'attache pas à en dessiner chaque vague. Je préfère utiliser un système – une simulation numérique, la gravité, la pression, le comportement d'un liquide – qui va produire ces vagues naturellement.

D'une certaine manière, j'essaie de mettre en place des situations où l'objet peut pratiquement se créer de lui-même. Cela ne veut pas dire que le designer disparaît, il devient davantage une sorte de chorégraphe, qui fournit un cadre pour voir quelque chose se produire.

Sisse : Cela semble donner un caractère imprévisible.

Damien : Exactement, et je trouve cela extrêmement important. Toutefois, ce n'est pas non plus un pur hasard. Tout reste déterminé des paramètres donnés. On définit très précisément les conditions : le matériau, la pression, l'algorithme ou encore la contrainte physique. Si l'on modifie un seul paramètre, le résultat change légèrement. On parle d'un environnement contrôlé qui tolère encore une certaine variation.

J'ai toujours tenu à préserver cette part d'ouverture. Elle donne des formes qui semblent davantage animées, car elles ne sont pas totalement prédéterminées. Une petite part du processus vous échappe, et c'est précisément le moment où l'on voit apparaître des choses intéressantes.

Sisse : On dirait presque une description du développement des formes dans la nature.

Damien : Effectivement. La nature constitue un point de référence très important. Non pas parce que je cherche à l'imiter, mais parce que les formes naturelles émergent des systèmes plutôt que de la conception. Un arbre pousse sous l'influence des forces, de la lumière, du climat ou encore de la gravité. Un front de mer est dessiné par l'érosion, les marées et le vent. Ce sont des processus dynamiques, pas des dessins.

Quand je travaille, je tente souvent de transposer ce type de logique dans un autre contexte, par exemple dans un objet, une surface ou une installation. Le but n'est pas de reproduire la nature, mais d'en évoquer le fonctionnement.

Sisse : La nature intervient très fréquemment dans votre travail, parfois de manière assez littérale. Selon vous, à quoi cela est-il dû ?

Damien : Il y a probablement un facteur biographique. J'ai grandi dans un environnement où la nature était assez présente, ce qui a façonné ma sensibilité. Cependant, la raison pour laquelle on continue de la retrouver dans mon travail est plus conceptuelle. Un phénomène naturel implique une complexité incroyable qui est liée à des règles très simples.

Ce qui me passionne, c'est l'interprétation de ces phénomènes. Il y a toujours un léger changement. Une œuvre peut ressembler à un fragment de paysage ou une forme géologique, mais avoir été créée en suivant un processus totalement différent. Ce glissement provoque un court moment de doute dans la perception du spectateur.

Sisse : Une sorte de trompe-l'œil ?

Damien : En effet, mais pas dans le sens classique d'une illusion. Je n'essaie pas de tromper le public. Mon intention est plutôt de créer un décalage entre ce que le spectateur pense voir et la véritable nature de l'objet.

Parfois, l'objet a l'air naturel, mais il est le résultat d'une simulation numérique. Et dans d'autres cas, une production semble le fruit de la technologie, mais a été réalisée par un geste physique très simple. J'aime cette ambiguïté. Elle déstabilise légèrement la perception et encourage le public à poser un regard plus attentif.

Sisse : À cet égard, le titre de l'exposition, *Mimesis*, semble parfaitement adéquat.

Damien : Absolument. Le mot mimésis fait référence à l'imitation, mais aussi à l'interprétation. La production artistique copie souvent certains aspects de la nature, comme la lumière, la texture, la formation ou encore le mouvement, sans les reproduire à l'identique. Cela correspond davantage à une traduction d'une langue vers une autre.

Cela implique toujours une transformation. Si la référence peut être naturelle, le résultat est toujours quelque peu hybride et raisonnablement inhabituel.

Sisse : Vos travaux se situent aussi souvent entre la sculpture et le design.

Damien : Cette frontière est très importante à mes yeux. J'impose délibérément des contraintes fonctionnelles sur de nombreux projets. Si l'objet est une table, il doit en avoir les caractéristiques. Il doit être stable, présenter une certaine résistance et être lavable. Ces exigences pratiques induisent une discipline.

Parallèlement, la fonction peut aussi devenir une sorte de prétexte. L'objet peut remplir une fonction de base, mais son véritable intérêt se trouve ailleurs : dans son processus de production ou dans la perception qu'il crée, par exemple.

Sisse : On peut donc affirmer que la fonction ancre l'objet dans la réalité.

Damien : Oui, tout à fait. La fonction est l'élément qui donne à une œuvre sa place dans la vie quotidienne. Cela évite qu'elle soit purement abstraite. Néanmoins, cela crée aussi de la tension. Si l'objet peut avoir l'air sculptural ou même surréaliste, il doit toujours remplir sa fonction d'objet dans le monde réel.

Cette tension entre les aspects sculptural et fonctionnel est une dimension que j'adore explorer.

Sisse : Bon nombre de vos projets se développent sur de longues périodes. Certaines techniques semblent réapparaître des années plus tard.

Damien : C'est vrai. Je considère rarement un projet comme étant tout à fait terminé. Généralement, une réalisation conduit directement à une autre. Une technique développée dans un contexte pourra être utilisée plus tard sur un autre matériau ou à une autre échelle.

Au fil du temps, ces expériences forment une espèce de chaîne. Chaque projet génère de nouvelles possibilités pour le prochain. L'œuvre se développe presque comme un paysage – progressivement, par strates et au fil des associations.

Sisse : La collaboration semble également jouer un rôle significatif dans votre pratique.

Damien : Je confirme. Je travaille avec Félix Luque depuis presque vingt ans. Notre coopération remonte au tout début de ma carrière. À la base, il vient du monde de la musique et de la programmation. Ensemble, nous avons commencé par tester des installations interactives et des systèmes numériques.

Cette collaboration nous a ouvert de nombreuses portes. Elle nous permettait d'associer technologies numériques et expérimentations sur des matériaux. Souvent, le simple fait de dialoguer devient un moteur créatif. Lorsque l'on réunit différentes disciplines – la programmation, la fabrication, le design –, on se met à découvrir des possibilités qui seraient passées inaperçues en se cantonnant à un seul domaine.

La synergie constitue aussi une part importante de ma pratique dans le cadre du travail que je développe aux côtés de ma partenaire, la céramiste Julie Gernay. Ensemble, nous mettons en œuvre le projet *Terrain Vague*, dans lequel nous explorons les frontières entre l'art, l'artisanat et le design. Nos productions mêlent expérimentation, contrôle de l'équilibre et spontanéité à des connaissances en céramique traditionnelle, tout en

permettant au matériau et au processus de laisser des traces visibles. La poterie en grès Extraction Vase, conçue dans le cadre de cette collaboration, est présentée dans l'exposition. Par ailleurs, notre service de table en porcelaine est utilisé pendant toute la durée de l'exposition au restaurant Rizom du Grand-Hornu, en collaboration avec le chef Olivier de Vriendt.

Sisse : Votre approche me paraît aussi très intuitive.

Damien : Oui, l'intuition joue un rôle majeur. Souvent, j'ai un flair particulier pour sentir la direction qu'un projet doit prendre, même avant de totalement le comprendre intellectuellement. Généralement, le raisonnement vient après.

Cette méthode de travail nécessite une certaine confiance en son instinct. On suit une pulsion, on explore une technique, et le projet révèle progressivement sa structure.

Sisse : Décrieriez-vous cette approche comme romantique ?

Damien : Peut-être pas au sens théâtral du terme, mais plutôt bucolique. Tout est dans l'attention accordée, que ce soit aux matériaux, aux processus, ou encore aux petites transformations. Notre travail naît de l'observation de l'évolution de ces éléments.

À cet égard, le rôle du designer est moins d'imposer la forme, que de la découvrir.

Sisse : Lorsque les spectateurs se trouvent face aux productions artistiques de *Mimesis*, qu'espérez-vous qu'ils ressentent ?

Damien : Idéalement, un moment d'hésitation. J'aime lorsque le public reconnaît d'abord quelque chose de familier, qu'il s'agisse d'un paysage, d'un phénomène naturel ou d'un objet commun, avant de soudainement remarquer la présence d'une légère différence.

Cet instant d'incertitude est capital. Il demande un second regard. Et c'est précisément là que l'objet commence à révéler tout le processus derrière sa création, c'est-à-dire la transformation qui s'est produite.

À mes yeux, ce petit changement de perception est ce qui définit véritablement l'existence de l'œuvre.

C'est aussi ce que nous avons recherché pour le visuel de l'exposition. Dans l'écume des vagues qui se fracassent contre les rochers, quelque chose perturbe la lecture de l'image : un effet « glitch », une sorte d'erreur d'impression, vient altérer notre perception et interpeler notre attention.

BIOGRAPHIE

Damien Gernay est né en 1975 en banlieue parisienne. Entre 1994 et 1998, il étudie le design à l'École Supérieure des Arts (ESA) Saint-Luc, à Tournai, en Belgique. Après y avoir obtenu son diplôme, il ne quitte pas le pays et travaille sur des projets de scénographie pour des productions de théâtre et de danse contemporaine. Entre 2003 et 2005, il bénéficie d'une résidence artistique au Fresnoy – Studio National des Arts Contemporains à Tourcoing, en France. En 2007, Damien Gernay fonde son propre studio de design à Bruxelles.

Damien Gernay expose régulièrement dans des salons d'art internationaux comme les PAD Londres et PAD Paris, l'ICFF à New York et la Milan Design Week. Son travail a également déjà été présenté dans des institutions comme la Triennale di Milan, le Design Museum de Gand et Bozar, à Bruxelles, entre autres.

SÉLECTION D'EXPOSITIONS ET FOIRES

2026

"L'OSOSPHERE – La Laiterie, Strasbourg, France
"La Société Automatique" – LABoral, Gijon, Espagne

2025

Révélations – Grand Palais, Paris, France
"La Société Automatique" – iMAL, Bruxelles, Belgique

2023

"Máquina Orgánica" – Teatros del Canal, Madrid, Espagne
"Unique(s)" – Woluwe Museum, Bruxelles, Belgique

2022

"Chroniques" – Friche Belle de Mai, Marseille, France
PAD Art + Design London – Galerie Gosserez, Londres
"L'Or Vert" – Galerie Gosserez, Paris, France

2021

"Verisimilitude" – MIMA Museum, Bruxelles
"Memory Lane" – Centre des Arts, Enghien-les-Bains, France

2020

"Bois Mort" [part of Memory Lane] – KIKK Festival, Namur, Belgique
"Galerie Gosserez – 10th Anniversary" – Galerie Gosserez, Paris, France
"Conversations" – Galerie Du Côté, Biarritz, France

2019

"Les Garages Numériques" – Bourse, Bruxelles
"Noir Brussels" – curated by Atelier Jaspers, Art Brussels, Bruxelles
PAD Paris – Galerie Gosserez, Paris, France
"La Promenade du Collectionneur" – Le Meurice, Paris, France

2018

PAD London – Galerie Gosserez, London, UK
"Between Art and Design: The Belgian Scene" – KANAL – Centre Pompidou, Bruxelles
"Design Generations: Intersections 5" – ADAM – Brussels Design Museum, Bruxelles
"Memory Lane" – Espacio Fundación Telefónica, Lima, Pérou
PAD Paris – Galerie Gosserez, Paris, France
Collectible – Galerie Gosserez, Bruxelles
PAD Genève – Galerie Gosserez, Genève
"Saison VII: Die Werkstatt" – Spazio Nobile Gallery, Bruxelles

2017

"From Belgium with Light" – Grand-Hornu, Hornu, Belgique
Art Élysées – Atelier Jaspers, Paris, France
PAD London – Galerie Gosserez, Londres
PAD Paris – Galerie Gosserez, Paris, France
Festival Interstice – Le Pavillon, Caen, France
"Submersion" – Musée des Arts Décoratifs, Paris, France
Révélations – Grand Palais, Paris, France

2016

"Tendencias: Belgian Art in the Digital Age" – Bozar, Bruxelles
"Belgian Matters" – Palazzo Litta, Milan, Italie
PAD Paris – Galerie Gosserez, Paris, France
"Créations Belges" – Mazel Galerie, Bruxelles

2015

"Design Derby NL-BE" – Design Museum Gent, Gand, Belgique
Manifesto – Bruxelles
"Blanc Cassé" – Mazel Galerie, Bruxelles

2014

“Elements of Craft” — Mint Gallery, Londres
“Light Reflections” — Mint Gallery, Londrs
“La Matière des Nuages” — CWB, Paris, France
“Reflections” — Triennale di Milano, Milan, Italie
“Hout: Het Nieuwe Goud” — Design Vlaanderen Gallery, Bruxelles
“No Lights On” — CC 't Vondel, Halle, Belgique
“The Toolbox” — Design Vlaanderen Gallery, Bruxelles

2013

“Tales of Heroes” — Hong Kong, Chine
“Cabinets of Curiosity” — Mint Gallery, Londres
“MAD(E) in Brussels” — MAD Brussels, Bruxelles
“A Matéria das Nuvens” — MuBE Museum, São Paulo, Brésil
“Skin Touch” — Cornette de Saint Cyr, Bruxelles
“The Toolbox” — Triennale di Milano, Milan, Italie
“L’Objet d’un Dialogue” — Saint-Étienne, France
“Das Wilde Denken” — Berlin, Allemagne

2012

Design Miami/Basel — Bâle, Suisse
Maison & Objet — Paris, France
D'leteren Gallery — Bruxelles
Belgian Design on Tour — Liège, Belgique

2011

“Prelude 01: A Dialogue” — Bâle, Suisse
Milan Design Week — Milan, Italie
“5 Years of 101% Designed in Brussels” — Milan, Italie
“Dialogues” — Bangkok Art and Culture Centre, Bangkok, Thaïlande
“Kick Ceramic” — Cultuurcentrum 't Vondel, Halle, Belgique

2010

“Borders” — Bruxelles
Dessers Beeck Gallery — Keerbergen, Belgique
Maison & Objet — Paris, France
“Le Génie de la Matière” — CWB Gallery, Paris, France
22-Birds Gallery — Cologne, Allemagne

2009

YDMI — Verona, Italie
Diito Gallery — Bruxelles
Maison & Objet — Paris, France
“De Nieuwe Oogst” — Bruxelles
DMY — Berlin, Germany
“Pastforward” (installation) — Bruxelles
Milan Design Week — Milan, Italie

2008

Brussels Day — Berlin, Allemagne
Design September — Diito Gallery, Bruxelles
100% Design — Londres
ICFF — New York, USA
101% Designed in Brussels — Milan, Italie
Salone Satellite — Milan, Italie
IMM Design Talents — Cologne, Allemagne

COMMANDES PUBLIQUES

“Paysage Corrompu” — Ville de Bruxelles

COLLECTIONS PUBLIQUES

Design Museum Gent, Gand, Belgique
ADAM – Brussels Design Museum, Bruxelles

SÉLECTION DE PUBLICATIONS

Once Upon a Chair: Design Beyond the Icon — Gestalten
Desire: The Shape of Things to Come — Gestalten
Book on Bookshelf — Thames & Hudson

EXTRACTION, vase

© Photo Eline Willaert



FROISSÉ, armoire murale

© Photo Bruno Timmermans



TEXTURED, buffet

© Photo Nico Neef



BLANC CASSÉ, table

© Photo Bruno Timmermans



Gypsum Disorder

© Photo Julien Renault



BLANC CASSÉ, miroir

© Photo Bruno Timmermans



AMALGAME, buffet

© Photo Alexander Popelier



OCEAN SUNSET

© Photo Bruno Timmermans





CID - CENTRE D'INNOVATION ET DE DESIGN au Grand-Hornu

Site du Grand-Hornu
Rue Sainte-Louise 82
B-7301 Hornu

accueil@grand-hornu.be

www.cid-grand-hornu.be

 [cidgrandhornu](https://www.facebook.com/cidgrandhornu)
 [cidgrandhornu](https://www.instagram.com/cidgrandhornu)

PRÉSIDENTE

Député en charge de la Culture et
Président du Collège Provincial
de la Province de Hainaut

DIRECTRICE DU CID

Marie Pok

SERVICE DE LA COMMUNICATION

Massimo Di Emidio
+32 (0)65 61 39 11
massimo.di_emidio@hainaut.be

CONTACT POUR LA PRESSE

Sophie Carrée PR
Photo : sophiecarree.be/press
+32 (0)2 346 05 00
press@sophiecarree.be
www.sophiecarree.com

HEURES D'OUVERTURE

Tous les jours de 10h à 18h, sauf le lundi.
Le site du Grand-Hornu est fermé les 24, 25, 31 décembre et le 1^{er} janvier.

Les services administratifs peuvent être joints tous les jours ouvrables de 8h à 16h30.

PRIX D'ENTRÉE

- Billet combiné Site du Grand-Hornu / CID / MACS : 10 €
- Réduction : 2 € ou 6 €
- Tarif groupes (minimum 15 pers.) : 6 €
- Groupes scolaires : 2 €
- Gratuit pour les enfants de moins de 6 ans
- Gratuit le 1^{er} dimanche du mois
- Audio-guidage pour la découverte du site historique : 3 €
[FR / NL / ALLEM / ANGL / IT / ES]

Visite guidée gratuite pour les individuels

- du mardi au samedi à 11h pour le site historique, à 15h30 pour l'expo de design

- le dimanche à 15h pour le site historique, à 16h30 pour l'expo de design

RÉSERVATIONS

Visites guidées (sur réservation) des expositions et / ou du site historique
[FR / NL / ALLEM / ANGL].

+32 (0)65 61 39 02
reservations@grand-hornu.be

RESTAURATION

Dirigé par Olivier Devriendt, ancien second de Sang Hoon Degeimbre à L'Air du Temps, le restaurant **Rizom** propose une cuisine à la croisée des cultures.

info@rizom-restaurant.be
www.rizom-restaurant.be
+32 (0)65 61 38 76

PARTENAIRES



Province de
Hainaut



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



BIEN PLUS QUE JOUER

